



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS E TECNOLOGIA DO
SERTÃO PERNAMBUCANO
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA-PROFEPT**

ANNE KAROLINE BANDEIRA BONFIM LEAL

**ENSINO E APRENDIZAGEM DE DIREITO APOIADOS
POR GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**

Salgueiro

2021

MANUAL DE UTILIZAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL- JOGO DOS DIREITOS



Leal, Anne Karoline Bandeira Bonfim
L435e Ensino e aprendizagem de direito apoiados por gamificação na educação profissional e tecnológica.
I, 6f.

Produto Educacional (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano (IF Sertão PE) / Campus Salgueiro, Salgueiro, PE, 2021.
Orientador (a): Prof. Dr. Francisco Kelsen de Oliveira.

1. Gamificação 2. Ensino-aprendizagem 3. Jogos educacionais - Direito
4. Educação Profissional e Tecnológica I. Título II. Oliveira, Francisco
Kelsen de Oliveira..

CDD 371.33

Ficha Catalográfica Elaborada pela Bibliotecária Naira Michelle Alves Pereira CRB
4/1891

Instituição de Ensino:	INSTITUTO FEDERAL DO SERTÃO PERNAMBUCANO- IF SERTÃO-PE
Programa:	MESTRADO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA (PROFEPT)
Linha de Pesquisa:	PRÁTICAS EDUCATIVAS EM EPT
Título:	ENSINO E APRENDIZAGEM DE DIREITO APOIADOS POR GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
Autora:	Anne Karoline Bandeira Bonfim Leal
Orientador:	Francisco Kelsen de Oliveira
Produto educacional:	Jogo dos Direitos
Nível de Ensino:	Ensino Médio/ Superior
Área do conhecimento:	Direito
Descrição do Produto:	É um jogo em formato de Aplicativo denominado de Jogo dos Direitos construído na plataforma Kodular e Google Forms. Aborda os conteúdos da disciplina Aspectos Legais da Administração que envolvem conceitos relacionados ao Direito Constitucional, Direito do Trabalho, Previdenciário, Tributário e Consumidor. O jogo possui enigmas que devem ser desvendados e envolvem conteúdos de toda a disciplina servindo como atividade final e de revisão de conteúdo.
Público-Alvo:	Estudantes de disciplinas jurídicas de cursos de EMI, subsequentes e concomitantes ou de cursos superiores com disciplinas introdutórias de Direito.
Faixa etária indicada:	A partir dos 14 anos
Elementos de gamificação utilizados:	Narrativa, desafios, Níveis, Pontos Feedback, Recompensas, Estado de vitória.

Resumo sobre o “Jogo dos Direitos”

O jogo dos direitos é um produto educacional vinculado à pesquisa de Mestrado intitulada “Ensino e aprendizagem de Direito apoiados por gamificação na Educação Profissional e Tecnológica”.

Trata-se de um jogo sério com finalidade de contribuir com a prática docente e a aprendizagem dos alunos. Foi elaborado com o uso de elementos e dinâmicas de jogos que permitem aos alunos construírem seus conhecimentos através da criação de estratégias para solucionar os problemas jurídicos apresentados de forma leve, atraente e divertida.

A ferramenta de apoio utilizada foi o Jogo dos Direitos criado com uso de plataformas online de desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis chamada *Kodular*¹. Essa é uma plataforma gratuita e de código fonte fechado baseada na *App Inventor*² do MIT (Massachusetts Institute of Technology).

Conforme artigo publicado no Olhar Digital (2019), tal plataforma trabalha com duas perspectivas: componentes visuais no estilo das instruções da Material Design, linguagem para projetar interfaces “agradáveis” desenvolvida pelo Google. A saber, telas, botões e demais aspectos gráficos; E elementos não visíveis que envolvem um pouco de lógica da programação para definir as funcionalidades dos componentes visuais. Por exemplo, definir as ações a serem executadas após o clique do usuário no botão “Jogar”.

Uma vez implementada a aplicação, todo o projeto foi compilado e exportado como arquivo com extensão *APK* (do Inglês *Android Application Package*), formato de arquivo nativo do Sistema Operacional *Android*. Posteriormente o referido arquivo foi submetido à plataforma *Play Store* para produção e publicação e está disponível para download pelo link: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.jogodosdireitos.app_kodular.

O Jogo dos Direitos tem o objetivo de levar o aluno a aprender os conhecimentos jurídicos da disciplina Aspectos Legais da Administração de forma lúdica e motivada tornando o ensino dos conteúdos mais fáceis e atrativos.

Para participar basta o aluno/usuário acessar o aplicativo via link acima, baixá-lo, instalá-lo, identificar-se e iniciar o jogo. Ao longo do jogo o usuário deve seguir a trilha e solucionar os enigmas que são perguntas do conteúdo jurídico da disciplina Aspectos Legais da Administração. As questões admitem solução criativa do aluno com base na lei. Caso a resposta seja incorreta, o usuário é direcionado a uma aba de dica sobre a solução e após retorna à aba do enigma novamente. Com a solução correta, o usuário avança um nível no conhecimento e adquire uma pedra preciosa que será ao final juntada ao tesouro final e consagrará sua vitória e aprovação.

JOGO DOS DIREITOS

NOME DA ATIVIDADE: Jogo dos Direitos
NECESSIDADE PEDAGÓGICA: Motivar e engajar os alunos com atividade lúdica para facilitar a aprendizagem.
OBJETIVO EDUCACIONAL: Verificar se os alunos aprenderam os conteúdos ensinados, revisar e fixar os direitos previstos no jogo.

¹ Disponível em <<https://www.kodular.io/>>

² Disponível em <<https://appinventor.mit.edu/>>

META DO JOGO:

Desenvolver habilidades e conhecimentos para atingir a aprendizagem.
Responder de forma correta todas as questões até o fim do jogo.

DINÂMICA DO JOGO:

Solucionar os enigmas respondendo todas as questões até o fim e ganhar o tesouro do conhecimento.

MECÂNICA DO JOGO:

Para participar basta o aluno/usuário baixar o aplicativo, identificar-se e iniciar o jogo. Ao longo do jogo o usuário deve seguir a trilha e solucionar os enigmas que são perguntas do conteúdo jurídico da disciplina Aspectos Legais da Administração. As questões admitem solução criativa do aluno com base na lei. Caso a resposta seja incorreta, o usuário é direcionado a uma aba de dica sobre a solução e após retorna à aba do enigma novamente. Com a solução correta, o usuário avança um nível no conhecimento e adquire uma pedra preciosa que será ao final juntada ao tesouro final e consagrará sua vitória e aprovação.

REGRAS:

Iniciar o jogo e responder as questões no menor tempo possível.

Cada questão correta respondida, o aluno avança um nível. Para cada questão errada, o aluno retorna para nível anterior.

Será vencedor quem responder o maior número de respostas corretas em menor tempo possível.

ELEMENTOS/ESTRUTURA:

Competição interna na turma

A cada resposta correta o aluno sobe um nível e ao final se transforma num guardião dos direitos.

Recompensa: Ganhos psicológicos como motivação, competição, diversão, engajamento e aprendizagem. E brinde surpresa para os 5 (cinco) primeiros alunos que mais acertarem questões.

QUEM VAI JOGAR:

Todos os alunos.